CROSS MEDIA SOFT　R－5168~69

MECH BRIGADE

目 次

1. ルールガイド

1.1 ゲームの流れ

2. 命令について

2.1 命令モード

命令モードでは、各部隊に個別に命令を下します。

命令モードで設定することのできる行動は、「砲撃」、「降車」、「乗車」、「命令の中止」、「部隊の移動」、「速度の設定」、「射程距離の設定」、「方向の設定」、「煙幕」、「地形の確認」です。また、状況により「砲撃の要請」なども可能です。

2.2 全部隊モード

命令によっては、一度に全部隊に下した方がよいものがあります。「前進」、「向きの変更」、「命令の取り消し」、「部隊の移動」、「射程距離の設定」、「速度の設定」などがそれに該当するでしょう。

全部隊モードでは、指揮を取るのは常にその隊の司令部（HQ）です。司令部（HQ）が破壊されてしまった場合、全部隊モードに入ることはできません。

2.3 部隊の乗車

すべての車両部隊（戦車なども含む）は、歩兵部隊を乗車させることができます。兵員輸送車両には、砲兵部隊や対戦車ミサイル部隊を乗車させることが可能です。1台の車両には最大10輸送ポイントまで乗車させられます。

以下は部隊ごとの輸送コストを表します。

ライフル	1
スティンガー、ブロウパイプ、SA-7	
ドラゴン、ミラン	2
130、180GUN	10

例：部隊数30からなるライフル小隊を輸送するには、3台の車両が必要です。

例：8基のミラン対戦車ミサイルを装備した部隊を輸送するには、2台の兵員輸送車が必要となります。

2.4 支援砲撃の要請

支援砲撃とは敵と対峙している部隊を援護するための砲撃です。間接的な砲撃ができるのは自走榴弾砲（M109、アボット）自走迫撃砲（M106、MT－LBM)、砲兵（130GUN）などです。

支援砲撃を要請する際、砲撃アイコンに代わり、煙幕アイコンを使用しますと、通常の砲撃に代わって煙幕弾が打ち込まれることとなり、任意の地点に煙幕を形成することができます。

画面上の部隊はすべて砲撃を要請することができます。

2.5 攻撃目標距離の設定

部隊は、戦闘中、自動的に直接攻撃目標を選択します。そのため、プレイヤーは部隊の選択目標距離を調整して、ちょうどよい距離で目標を選択するように部隊に命令を下さなければなりません。

例：エイブラムス戦車を擁する部隊の射程が5に設定されている場合、エイブラムス戦車の最大射程距離は18であるにもかかわらず、5以下の距離に存在する敵部隊に対してだけ攻撃を行います。

ただし、対戦車ミサイルを発射する際には、その部隊の射程距離は自動的に使用する対戦車ミサイルの最大射程距離と同じ距離に設定されます。

2.6 ゲームの終了

プレイヤーは任意にゲームを終了させることができますが、次の場合には自動的にゲームが終了します。

① 突撃シナリオで30ターンを越えた場合
② 突撃以外のシナリオで20ターンを越えた場合

終了ターンを過ぎても、プレイヤーがゲームを続けたい場合には、ゲームを続けることができます。

2.7 時間

戦闘は、約10秒間〜2分間続きます。戦闘モードは4つのパルスに分かれ、1パルスは約2.5秒〜30秒です。

2.8 命令実行速度の遅れについて

部隊が新たな移動や砲撃の命令を受け取ったときには、受け取った命令を実行するのに遅れが生じます。遅れはパルスで表され、部隊に命令中止の指令を送ったときには、1パルスの遅れが追加されます。遅れは部隊を降車中の輸送車にも追加されます(1部隊が降車するのに1パルス)。

2.9 指揮について

ゲーム開始時点に、両軍に総指令部が与えられます。ソビエト軍、イギリス軍は師団指令部、アメリカ軍、ドイツ軍は旅団指令部ですが、共通して「HQ」と表示された部隊がこれにあたります。

総指令部と各部隊は、相互に命令系統が存在している限り、「指揮下にある」と判断されます。各部隊が指揮下にあるか否かは、命令系統が維持されているかどうかによって決定されます。

指令部と各部隊の「命令系統」を維持するためには、指令部と部隊が10スクウェア以内に位置していなければなりません。また、指令部と部隊の間に障害物が存在し互いに「見えない」場合は、5スクウェア以内に位置していなければなりません。指令部と上位指令部(例:小隊指令部と中隊指令部)との命令系統は、一方が壊滅状態にない限り維持されているものと見なされます。

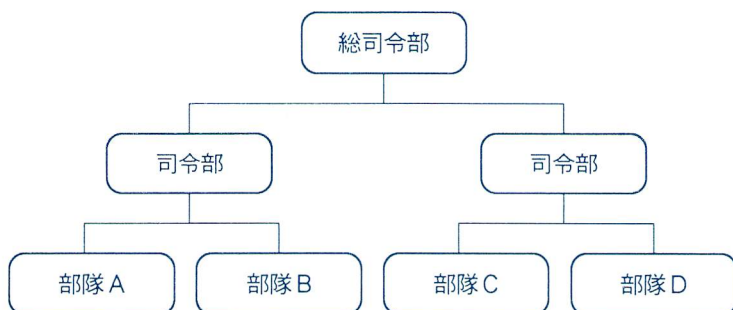
例:ある歩兵小隊が「指揮下にある」ためには、歩兵中隊指令部と「命令系統」を維持し、中隊指令部は大隊指令部と、大隊指令部は総指令部とそれぞれが「命令系統」を維持していなければなりません。

「命令系統」が維持されているかは、「部隊メニュー」の「HQ移動」を使用することによって確認することができます。任意の部隊を指定、「HQ移動」によって上位指令部、総指令部まで表示が移動することができれば、「命令系統」は維持されています。

部隊が命令を受けてから実際に命令を実行するまでには、数パルスの遅延が生じます。遅延時間は、総指令部の状態と、部隊の国籍によって変化します。

「指揮下にある」NATO軍部隊は1パルス後に、「指揮下にない」部隊は5パルス後に行動を開始します。

同様に「指揮下にある」ソビエト軍部隊は3パルス後に、「指揮下にない」部隊は7パルス後に行動を開始します。ただし、ヘリコプター部隊の場合、遅延時間はありません。

この他にも、「停止」命令、部隊の降車（1部隊が降車するのに1パルス）などによって生じる1パルスの遅延があります。

2.10 歩兵用特殊兵器の説明

すべての歩兵小隊は、次の歩兵用特殊兵器のいずれかを装備しています。

LAW、PZF－3、LAW－80、RPG－7

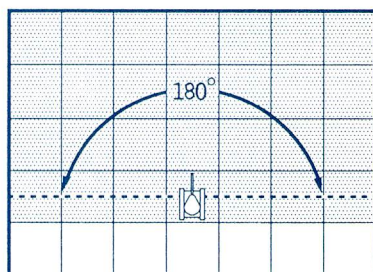
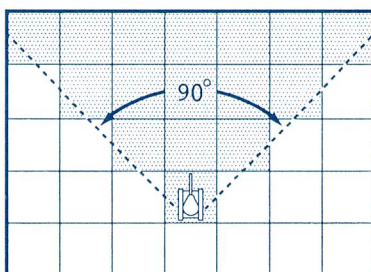
歩兵用特殊兵器は、装甲車両に対して至近距離の攻撃にのみ使用が可能で、小隊の通常装備であるライフルの代わりに攻撃に使用されます。歩兵用特殊兵器により攻撃を行う場合、小隊に所属する兵員数を3で割った数の兵器が使用されたと計算されます。

歩兵用特殊兵器による攻撃は、敵装甲部隊に対して一律に50ポイントの行動力の低下を与えます。

3. 戦闘の説明

戦闘は約10秒～2分間、リアルタイムで進行します。戦闘は、2.5～30秒間に渡る4つの単位に分割され、この1つの単位を「パルス」と言います。それぞれのパルスで、各部隊は、敵部隊を調査し、目標を定め、攻撃し、移動します。パルスの始めに、コンピュータによって移動や攻撃を行う部隊が選択されます。

3.1 調査

パルスの始めに、行動可能な部隊は、視野内で敵を捜します。視野は、部隊の向きと移動状態によって異なります。移動中の部隊は、前方90度の視野を持ち、停止している部隊は、前方180度の視野を持ちます。

敵部隊は次のような場合のいずれかで発見することができます。

① 調査中の部隊の視野内にいる場合
② 視野をさえぎるものが途中にない場合
③ 敵部隊が視距離内にいる場合

視距離は、部隊の形態（SI）の値に1を足したのと同じ値です。敵部隊が見通しの悪い地形にいるときは、視距離は1／3に減ります。また、敵部隊が移動中のときは、視距離は3倍に広がります。なお、視距離は視界を越えることはありません。

最初に目標を決定した部隊は、その目標を攻撃できる状態にある限り、他の目標を調査することはできません。また、行動力の低下〔3.6「行動力の低下」参照〕によって調査ができなくなる場合もあります。

3.2 攻撃目標の選定

部隊は捜索の後、自動的に攻撃目標を選定します。複数の敵部隊を攻撃可能である場合、最も近い部隊が攻撃目標となります。ただし、自軍部隊の装備する兵器の攻撃力が大きく（MP値30以上）、目標に装甲車両が存在する場合には、距離に関わらずその装甲車両を攻撃目標に選定します。

対戦車ミサイルを装備する部隊は、車両に対してのみ攻撃を行います。対戦車ミサイルの攻撃結果は1パルス後に判明します。

対戦車ミサイルの発射が敵部隊に視認された場合、攻撃可能な敵部隊は自動的にその対戦車ミサイル部隊を攻撃目標に選定します。

地対空ミサイル部隊は、ヘリコプターだけを攻撃目標に選定します。高射砲部隊は、ヘリコプターが存在しない場合に限り、他の目標を選定します。

一度、攻撃目標が選定されると、自軍部隊の正面方向の向きが変わっても、その敵部隊を攻撃し続けます。

3.3 車両およびヘリコプターに対する直接攻撃

車両およびヘリコプターが直接攻撃を受けると、撃破、もしくは行動力の低下といった損害を被る可能性が生じます。

直接攻撃による被害は以下の条件から算出されます。

①兵器の命中精度
②攻撃部隊の兵器数
③弾薬口径
④装甲と貫通力の対比

なお、対戦車ミサイルはヘリコプターの攻撃には使用できません。

車両およびヘリコプターに対して直接攻撃を行う際、「命中率」は以下のような各種の要因によって修正を受けることになります。

①距離
基本的に目標との距離が近ければ近いほど、命中率は向上します。

②地形
目標が森や町、塹壕といった「遮蔽地形」に位置し、その移動が行われていない場合、その目標に対する命中率は1／3にまで低下します。

③移動間射撃
攻撃部隊が移動しながら射撃する場合、その命中率は最低でも1／2、最大では1／4にまで低下します。なお、目標とする部隊の移動に関しても同様の修正が行われます。

④継続射撃
一定の目標に対して攻撃を続けると、目標に対する命中率は次第に向上していきます。この効果はターンを通じて累積されていきます。

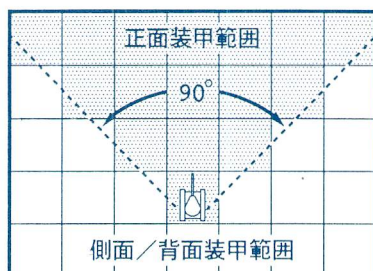
⑤シュルエット
目標となる車両の視覚的面積（シュルエット）は、命中率に対する大きな修正となります。目標の形態値／4が修正となります。

⑥射線
攻撃部隊、もしくは目標部隊が、町、森などの「遮断地形」や煙幕の存在するスクウェアに位置しても修正はありませんが、その間に「遮断地形」や煙幕が存在する場合、命中率は低下します。

⑦ヘリコプター
地対空ミサイル、高射砲以外でのヘリコプターに対する攻撃の命中率は、一律して1／10の修正を受けます。

●装甲効果

すべての装甲車両、ヘリコプターは、正面装甲と側面／背面装甲の２種類の装甲値が設定されています。正面装甲は、車体正面を中心とした前方90度の範囲からの攻撃に対して有効です。車体正面の90度の残りである270度は、側面／背面装甲によってカバーされています。

零距離（同一スクウェア）からの攻撃が行われた場合、攻撃は、側面／背面装甲に対して行われたものと判断されます。

3.4 車両部隊以外への直接攻撃

非装甲部隊への直接攻撃、それにともなった撃破、行動力の低下といった効果は、次の条件によって算出されます。

①兵器の命中精度
②攻撃部隊の兵器数
③弾薬口径
④目標部隊の防御値

非装甲部隊に対する命中率も、車両およびヘリコプターと同様の要因によって、修正されますが、以下のような例外が適用されます。

①目標とする非装甲部隊が移動中である場合、命中率は２倍となります。

②目標とする非装甲部隊が、町、森、塹壕に位置している場合、目標部隊の移動速度に関わりなく、命中率は1／6となります。

③非装甲部隊に対しての攻撃にあたっては、目標部隊のシュルエットは、命中率に影響を及ぼしません。

非装甲目標が攻撃を受ける場合、以下の特別な修正を被ることがあります。

①目標とされた非装甲部隊が、攻撃部隊と同一のスクウェアに位置して、さらに行動力が99以上低下している場合は、目標部隊の防御値は1となり、攻撃部隊の命中率は2倍となります。

②攻撃側が装甲車両によって構成される部隊であり、部隊との相対距離が5以下である場合、攻撃部隊の攻撃力には「搭載機関銃」の値が加算されることとなります。

3.5 間接砲撃

すべての支援砲撃と迫撃砲による攻撃が、間接砲撃だと判断されます。間接砲撃による攻撃結果は、通常の攻撃結果に関する情報を報告しません。敵部隊が壊滅したときのみ報告を行います。

間接砲撃の効果は次の条件により算出されます。

①弾着観測部隊からの報告
②弾薬口径
③砲撃目標の防御値、もしくは装甲値

間接砲撃の命中率も、車両などに対するものと同様の方法で算出されますが、以下の例外が適用されます。

①命中率算出にあたっての射撃距離は、使用する兵器の最大射程距離で行われたものとします。

②砲撃目標とするスクウェアが、弾着観測部隊の「視野」内にない場合、その砲撃は「攻撃の継続」による修正を受けられません。

③砲撃目標とするスクウェアが、弾着観測部隊の「視界」内にあるものの「視野」内にあるが見えない場合、「攻撃の継続」は「1」として計算されます。

④弾着観測部隊が砲撃目標スクウェアを見ることができる場合、「攻撃の継続」は「4」として計算されます。(3.1、3.3参照)

間接砲撃を行うと、目標スクウェア内の敵部隊に個別に損害を与えます。友軍部隊が目標スクウェア内に存在している場合、間接砲撃はただちに中止されます。

弾着観測部隊が目標スクウェアを見ることができない場合、間接砲撃の目標地点は、次第に隣接するスクウェアに移動し、移動先のスクウェアが新たな砲撃目標として設定されます。煙幕が存在するスクウェアに対して砲撃を行った場合、常に砲撃目標の移動が起こります。

間接砲撃命令による砲撃は、通常、4パルス続きます。砲撃が終了するまでは、新たな命令を与えることができません。

煙幕弾による砲撃は、目標スクウェア内に存在する敵部隊に損害を与えたり、行動力の低下を与えたりすることはできません。「視野」を妨害したり、直接攻撃の命中率を低下させる目的で使用されます。

3.6 行動力の低下

行動力は、直接攻撃や間接砲撃を受けた場合に低下します。歩兵などの非装甲部隊は最大200ポイント、車両部隊は最大50ポイントの行動力の低下を被ります。1パルスに数度の攻撃を受けた場合、行動力は攻撃を受ける度に低下、累積されていきます。ただし、対戦車ミサイルによる装甲車両部隊に対する攻撃は、行動力を低下させません。

1回のパルスが終了すると、各部隊が被っていた行動力の低下は半減され、次のパルスへ繰り越されます。

3.7 行動力の低下による影響

行動力の低下は、部隊の捜索、攻撃、移動能力に影響を与えます。

捜索：100ポイントを越える行動力の低下を受けている部隊は、捜索を行うことができません。行動力の低下が100ポイントに満たない場合、捜索は可能ですが、行動力の低下と同じパーセンテージの確率で敵部隊を見逃すこととなります。しかしながら、行動力の低下の如何に関わらず、その部隊が位置しているスクウェアについてだけは常に捜索を行います。

攻撃：攻撃の効果は、低下した行動力のポイントに1／3を掛けた確率だけ、低下します。例えば90ポイントの行動力の低下を受けた部隊による射撃効果は90／3、即ち30％低下することとなります。
さらに、対戦車ミサイル部隊の場合、行動力が25ポイント以上低下すると使用兵器の命中精度が1／4になります。

移動：50ポイントを越える行動力の低下を受けた部隊は、その場に「釘付け」にされたこととなり、移動することができません。ただし、装甲車両が受ける行動力の低下は、常に50ポイント以下であることに留意してください。

3.8 弾薬

ゲーム開始時には、ほとんどの部隊が40ユニットの弾薬を所持しています。部隊が1回の射撃／砲撃／発射を行うと、1ユニットの弾薬が消費されます。弾薬が「0」になると攻撃を行うことができなくなります。

特殊な対戦車ミサイルを搭載する車両は、ミサイルを16発所持しています。その他の対戦車ミサイル搭載車両は、ミサイルを4発しか所持していません。

機関砲と対戦車ミサイルを装備する車両は、弾薬とミサイル双方の残量が表示されます。ただし、ミサイルが残っている場合はミサイルの、ミサイルが「0」になった後は機関砲もしくは機関銃の弾薬残量が表示されます。

ヘリコプターはミサイル4発と弾薬16ユニットを所持しています。ただし、アパッチに限りミサイル16発を所持しています。

3.9 移動

各パルスの終了時に、移動命令が与えられ移動可能な部隊は、移動を実行します。対戦車ミサイルを発射した部隊、間接砲撃を行った部隊、「釘付け」にされている部隊は、移動することができません。

各パルスの終了時に、移動する各部隊に対して、それぞれの速度と同等の数値が「移動ポイント」として与えられます。与えられた移動ポイントは、その時点で部隊の持っている移動ポイントと合計されます。

各部隊は、移動中、別のスクウェアに進入するごとに移動ポイントを消費します。必要とされるポイントは、進入するスクウェアによって異なります。以下に、地形別、部隊別に必要な移動ポイントをまとめましたので、参考としてください。

地形	装甲車両	トラック	徒歩
平原	13	13	13
道	7	3	10
町	10	5	12
坂道	10	5	12
荒れ地	20	27	17
森	20	27	17
坂	20	27	17
浅瀬	30	40	20
橋	7	3	10

速度が13以上の部隊については、装甲車両の欄を参照してください。速度が12の部隊は、トラックの欄を参照してください。速度が11以下の部隊には、徒歩の欄の数値を適用します。

ヘリコプターは、地形のいかんに関わらず、1スクウェアあたり1.3の移動ポイントを消費します。高度「2」より低く飛行する場合の最大速度は「90」です。

各部隊の最高速度は、平地におけるその最高速度（マイル／時）とほぼ同じです。したがって、移動速度を設定する際には、速度を「マイル／時」と考えて移動計画を作成してください。

3.10 攻撃下での降車

兵員を輸送中の車両に対して攻撃が行われたとき、「戦闘モード」中でも乗車している兵員を降車させざるを得ない場合があります。

1台以上の被弾、撃破を被った車両部隊は、直ちに乗車兵員を降車させなければなりません。兵員輸送車、歩兵戦闘車以外の車両が兵員を輸送中に、50ポイント以上の行動力低下を受けた場合にも、乗車兵員を降車させなければなりません。

兵員を輸送中の車両が撃破された場合、乗車していた部隊のすべて、または一部が降車前に撃破されたことになります。

3.11 戦闘報告

「戦闘モード」では、随時、直接／間接攻撃についてその結果が表示されます。戦闘結果では使用した兵器、そして多くの場合、敵の部隊に与えた損失、行動力の低下といった戦果が表示されます。

使用した兵器は、以下の表示基準に従って表示されます。

小火器射撃	ライフル、機関銃口径＝1
軽砲砲撃	迫撃砲口径≦4
中砲砲撃	迫撃砲、榴弾砲口径＝5
重砲砲撃	榴弾砲口径≧6
機関砲射撃	機関砲口径＝2または3
対戦車砲射撃	対戦車砲口径≧4
対戦車ミサイル投射	対戦車ミサイルの発射
対戦車ミサイル攻撃	対戦車ミサイルによる攻撃戦果
携帯対戦車火器攻撃	歩兵用特殊兵器による車両攻撃

直接攻撃では、撃破数と行動力の低下が常に表示されますが、これらは間接砲撃では表示されません。

3.12 攻撃による発見

マップ上に存在し、攻撃を行っている全ての部隊は、常に敵部隊に発見される危険性にさらされています。これらは同一目標に対する攻撃回数と距離の関係によって判定されています。

3.13 煙幕

煙幕は間接砲撃を行える状態にある砲兵部隊すべてが使用することができます。各パルスの終了時に、無作為に選出されたスクウェアの煙幕の濃度が下がります。

煙幕が存在するスクウェアは、煙幕シンボルによって表示されます。ただし同じスクウェアに「目視できる」部隊が存在している場合は、煙幕シンボルの代わりに部隊シンボルが表示されます。

3.14 ヘリコプター

ヘリコプターについては、その移動性能と高度変化能力を最大限に発揮させるために、特別なルールが設定されています。

ヘリコプターの移動目標地点や速度を変更するたびに、高度レベル（1～9）も設定しなおすことになります。高度レベル（1レベル＝50m）は、ヘリコプターが存在するスクウェアの地形からの高度を表します。すなわち、レベル5の町の上を高度レベル7で飛行するヘリコプターは、実際には高度レベル12で飛行していることになります。

高度レベル1で飛行するヘリコプターは、速度を最大90までしか出せません。ヘリコプターに対して有効な兵器は、高射砲と地対空ミサイルです。その他の兵器をヘリコプターへの攻撃に使用すると、命中率は1／10になります。また口径が4以上の兵器を擁する部隊は、その兵器でヘリコプターを攻撃することはできません。この場合、その部隊の「機関銃」でヘリコプターを攻撃することになります。地上部隊がヘリコプターを攻撃する場合、ヘリコプターの高度レベル3ごとに、射程距離が1増加します。

4. 照準線

ある部隊から他の部隊が見えるかどうかは、そのふたつの部隊の間に横たわる地形によって左右されます。見える見えないの判断は、次の手順をとって自動的に行われます。

①見る側の部隊から目標の部隊まで、まっすぐに視界の線がのびているかどうかを確認する。この線を照準線（LOS : Line Of Sight）と呼ぶ。

②目標部隊までの距離が、視界範囲を越えていないかどうかを確認する。越えていたら見えない。

③照準線（LOS）が何かにさえぎられているかどうかを確認する。さえぎる物があれば見えない。さえぎる物がなければ見える。照準線（LOS）上のスクウェアに視界をさまたげる地形があれば、照準線（LOS）がさえぎられる可能性が出てくる。

④視界をさまたげる地形には、土地が隆起している地形と、物でおおわれた地形の2つの種類がある。隆起した地形とは、照準線（LOS）上に位置し、両部隊よりも標高が高くなっているもの。おおわれた地形とは、町、森、荒れ地を指す。

⑤隆起した地形と町は、常に照準線（LOS）をさえぎる。森は1スクウェアなら照準線（LOS）を通すが、2スクウェアあればそこでさえぎられる。また、荒れ地は2スクウェアなら照準線（LOS）を通すが、3スクウェアは通らない。森と荒れ地が1つずつあった場合は、通らない。

⑥照準線（LOS）をさえぎるものがなく、2つの部隊が同じ標高にあれば、お互いに見ることができる。

⑦隆起した地形が照準線（LOS）をさえぎっている場合で、2つの部隊が異なった標高のスクウェアにいるときは、次の式によって判断する。

h－（d×H／D）＞＝Pならば照準線（LOS）は通る。
（式によって算出される値は四捨五入によって一番近い整数にする）
H＝高い側の標高から低い側の標高を引いた値
D＝高い側から低い側までの距離
h＝高い側の標高
d＝予想される障害から高い側までの距離
P＝予想される障害の高さ

予想される障害とは、高い側から低い側までの線上にあるすべてのスクウェアです。おおわれた地形は標高値1が加算されますので、Pの値を出すときは、注意してください。

照準線（LOS）の有無は自動的に判断されます。見えるか見えないかは、コマンドの全体マップ表示を使って確かめることができます。

5. 勝利条件

ゲームを終了すると、勝利条件が次のように付与されます。

自軍兵器	
未使用選択得点（最大250点まで）	20
敵勢力圏での影響力	
装甲車両	20
砲兵隊	10
歩兵	5
破　壊	
歩兵 他の対戦車砲部隊 装甲車両 （この値に正面装甲の分を加える）	10

攻撃側のプレイヤーにのみ、敵陣内にいる自軍の部隊に対して得点が与えられます。両方のプレイヤーが交戦状態にある場合にも敵陣内にある部隊に対して得点が与えられます（両方のプレイヤーとも攻撃側であると想定される）。

勝利得点が合計された後、防御側の得点が2倍されます（未使用選択得点の得点は2倍しても500点以上になることはありません）。

コンピュータがNATO軍の勝利得点の合計をソビエト軍の勝利得点の合計で割って、勝利率を出します。この勝利率を次に掲げる表と照らし合わせて、勝利者を決定します。

勝利率	結果
2.00以上	NATO軍の決定的勝利
1.50〜1.99	NATO軍の圧倒的勝利
1.10〜1.49	僅差でNATO軍の勝利
0.92〜1.09	引き分け
0.67〜0.91	僅差でソビエト軍の勝利
0.51〜0.66	ソビエト軍の圧倒的勝利
0.50以下	ソビエト軍の決定的勝利